Verdugo

William Vanderboom

Verdugo é aquele com potencial de terminar.

Me lembrei do que não devia, a realidade a minha volta me prendia no cárcere mais cruel, uma história contada é como o Minotauro, amarras da realidade que prendem todos que nela são contidos, mas havia outra forma, uma saída.

O problema do fim da história é sua continuidade, enquanto houver observância haverá uma história, esse é o poder do meme, sua alta replicação, mas sua dependência é seu fim. Dependência na observância, isto é.

No entanto, o escritor descobriu outra forma, o equilíbrio de duas partes é dependente de uma terceira, a forma. Desta vez, chamaremos de gelo.

O fim se apresenta de diferentes formas.

Meus olhos se abriram para a história em que estava, as linhas da realidade se mostraram a mim quanto mais eu as buscava, a realidade possui uma permanência inferior à crença das pessoas nela. Dois fatos opostos podem ser simultâneamente verdadeiros.

O espectro que me cercava era o Verdugo, a possibilidade do fim da história, eu vim a entender. Seu mistério era necessário para sua compreensão, nós não deveríamos compreender o fim, nós precisávamos aprender a superar ele.

A proeminência de um enigma é sua realização

Ele me perseguia, seu machado mostrava-o como um carrasco, um Verdugo. Após o fim eu entendi o porquê.

Ele era o fim, precisava entender então como superá-lo. O conceito de um Verdugo era novo para mim, o fim de uma história, mas ainda não compreendia sua interpretação, o subtexto que carregava sua simbologia.

Um Verdugo representa aquele que finaliza a história. O carrasco que acabará com o Minotauro, o fim

---

.A proposição de um fim de forma interna

A compreensão de um fim vêm de forma externa à sua mídia, ao menos no imaginário básico, porém o Verdugo apresenta outra possibilidade.

E se o fim da história pudesse ser internalizado?

Essa proposta se mostrou intrigante, visto sua natureza replicante, vinda até mim durante a conexão entre histórias, isto é, no sonhar. No momento inconsciente, onde as histórias se formam, ele me trouxe a resposta, a Casa.

O Verdugo então mostra seu machado, era frio, mas eu ainda não compreendia o que isso representava.

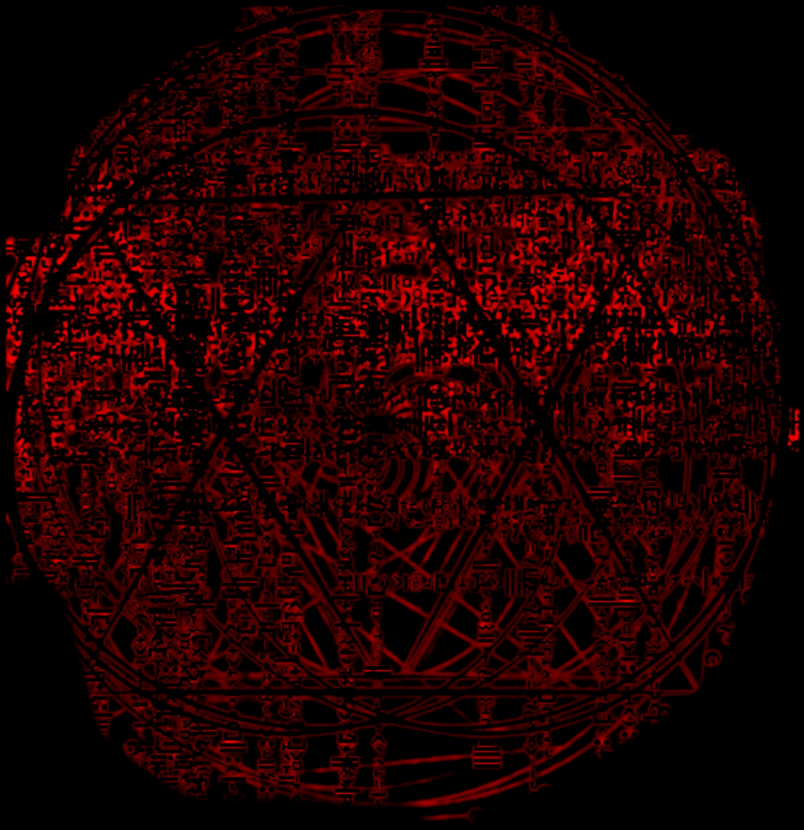
A interpretação do sonho, a realidade e a Casa

O Verdugo se apresentava como o carrasco, aquilo que pararia a história, mas não compreendia-o, como superar o fim?

A resposta se mostrou frustrantemente finita, mas possível, um fim que poderia acabar com a observância de forma oposta ao homem por trás da máscara. A possibilidade de um fim real da história vem de forma insatisfatória, propositalmente.

O gelo era a peça final, a forma que o Verdugo impede a história, o Gelo é

VERDUGO



INTRODUÇÃO

A continuidade de uma história

Verdugo é um complemento para a base de Hecatombe de Santos, uma versão alternativa de Herofrenia! Esse é um livro sobre os carrascos do além, as pessoas que entregam suas vidas para um propósito maior!

O bureau não é tudo!

Essa expansão elaborará sobre outras entidades que enfrentam o paranormal, como a lendária Aristocracia das rosas e a infindável LAS! Ao redor do mundo diversos grupos de origens diferentes enfrentam de sua própria forma o que invade a realidade, estes são apenas alguns dos jogadores desse tabuleiro!

Verdugo é um RPG, um jogo de interpretação de papéis, nunca, em hipótese alguma, deve se tornar um peso jogar e participar de uma mesa! Lembrem-se sempre da regra de ouro:

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Verdugo: O papel assumido por aquele que terminará a história

O equipamento

Para jogar Verdugo são necessários amigos dispostos a terminar a maior história, dados, e papel, para algumas anotações e resoluções pessoais!

Com isso em mãos podemos falar de

VERDUGO

Um jogo de você

Verdugo é sobre a sua vontade de alcançar a verdade, o espírito que enfrenta o impossível, a alma que termina a história.

Neste capítulo estão alguns dos personagens que compõem o universo do Hecatombe de Santos.

Aristocracia das rosas

A lenda da sombra

A Aristocracia das rosas é uma organização milenar, tendo atuado no antigo Egito, Roma, Índia, Grécia e transicionando ao Brasil após encontrar a lenda da criança Astério, aquela que iria guiar a tocha que finalizaria a história.

Neste capítulo residem alguns de seus integrantes, apesar de sua intencional despersonalização.

042-Manon

Assim como os outros números, Manon não possuía uma identidade até atingir sua maturidade e classe mais alta na aristocracia. Manon atuou juntamente do que se descobriria ser a criança Astério, em suas memórias.

005-Alieta

Alieta cumpria seu papel como número, sonhando um dia poder alcançar quem desejava se tornar, distante do além, longe da entropia.

010-Falico Hugo

Falico era um número desde seu nascimento, abraçando sua função e distanciamento de sua humanidade. Seu nome foi entregue por Marte, em sua primeira incursão.

021-Luna

Luna foi um dos primeiros números de última geração a receber um nome, diretamente por Remo. Luna vive a verdade da Aristocracia, cegamente abraçando sua tradição.

013-Otávio

Otávio foi absorvido pela Aristocracia após uma incursão, seu nome se perdeu, tornando-se um número e só tornando-se um homem novamente após Júpiter nomeá-lo.

002-Agamenon

Agamenon fazia dupla com César, o primeiro nomeado, seu potencial em conjunto rivalizava com o de uma estação, ambos receberam seus nomes por Rômulo.

001-César

O primeiro número de última geração ficou conhecido como a quinta estação, um número que pode influenciar o equilíbrio de todo jogo. Seu nome foi entregue pessoalmente por Rômulo.

As quatro estações

As quatro estações são os agentes de elite da Aristocracia, seres que alcançaram o ápice de poder dentro da organização, recebendo o título de uma divindade e a expectativa de alcançar o mesmo. Estações realizam incursões sozinhas.

Existe a lenda de uma incursão que uniria todas as estações, a Odisseia de Astério.

Marte

O deus da guerra superou todas as expectativas que um número poderia alcançar, seus feitos formularam como a atual Aristocracia é. Marte é uma força imparável de pura humanidade.

Júpiter

Júpiter foi nomeado por Remo durante a incursão que uniu os imperadores, um poder infindável que não conhece restrições.

Vênus

A deusa dos números se tornou uma estação junto de Netuno, criando a aliança mais poderosa depois dos imperadores.

Netuno

O campeão dos números se tornou uma estação provando seu valor através de conhecimento e humildade, sendo um dos exemplos de mentalidade para os números.

Os dois Imperadores

Rômulo e Remo são os mais poderosos da Aristocracia, sua tradição retorna aos dias mais anciões da instituição, seu poder combinado é capaz de impedir incursões de acontecerem antes de se materializarem. Os imperadores têm o potencial de fortalecer a distinção entre a realidade e o além apenas por existirem.

Rômulo

O imperador gêmeo foi o mais primoroso número, antecedendo César. Lendas ditam que sua presença é capaz de alterar a realidade, assim como seus antecessores. A lenda precede seu nome, nomeado como aquele que junto de seu irmão encontrará novamente a criança Astério.

Remo

Remo foi a estação mais duradoura da história da Aristocracia, conhecido como Saturno, ele fez a história moderna da Aristocracia.

Lux Anima Spiritus

LAS é uma organização anciã matriarcal que enfrenta o oculto, suas práticas se relacionam diretamente com o além, muito antes da abertura do conhecimento do Bureau de investigações oníricas. LAS é reconhecida como a primeira e mais duradoura inimiga do paranormal, recordando de tempos antigos, muito antes da recordação da história.

Este capítulo guarda seus agentes mais proeminentes!

Vinico Lupin

Vinico se juntou à organização após encontrá-la em seu estudo do paranormal. Ao encontrar uma nova verdade, Vinico abriu seus olhos à realidade, mesmo que sua fidelidade esconda uma verdade secreta.

Michel Lancelot

Michel nasceu dentro da LAS, a partir dos experimentos de Alexia, um homem com a alma de uma entidade, unicamente capaz de acessar o além sem custar sua existência.

Gustave

Gustave sobreviveu a uma incursão da Aristocracia das rosas, sobrevivendo no limite de sua vida, capaz apenas de se conectar com o além, e pedir ajuda, ao custo de seu corpo.

Magnus Frater

O grande irmão é um agente da LAS que se equipara às nove musas, sendo preso a sua posição pela disposição infortuna de seu corpo. Magnus serve como um apoio para os agentes novos, fazendo-os crescer dentro da organização.

As nove musas

As nove musas são o ranking de maior importância sobre LAS, tendo a liberdade de executar os planos e missões que desejarem, se reportando apenas às irmãs do destino. Quando uma musa morre, uma convocação de todas as nove é feita, decidindo o futuro da próxima musa.

Ebrietas

Ebrietas é a musa mais velha entre suas irmãs, com mais de décadas de experiência, ela é capaz de combater múltiplas entidades ao mesmo tempo.

Timotéia

Timotéia se tornou uma musa ocupando o lugar de Felícia, durante a Odisseia de Astério. Timotéia têm uma postura agressiva em relação ao além, sendo uma das poucas descrentes da LAS.

Helena

Helena é a musa mais nova, sua nova visão deu uma perspectiva diferente às irmãs do destino, assim como Felícia fez um dia. Seu foco é na expansão do conhecimento do além.

Cleotea

Cleotea era uma das candidatas a se tornar uma das irmãs do destino, porém escolheu manter-se como uma musa, visando sua liberdade.

Teséa

Teséa fisicamente se aproxima dos mais fortes da realidade, mais de uma vez sendo comparada à criança Astério, diferenciando-se a partir de seu conhecimento do além.

Kaina

Kaina se tornou uma musa cedo em sua vida, uma das mais novas da história, atrás só de bastiões como Felícia. Sua experiência é valiosa à LAS, possibilitando argumentar mesmo com as irmãs do destino.

Taya

Taya foi assimilada pela LAS ainda quando criança, sua vida na Estepe a tornou uma peça fundamental na interpretação do além.

Valéria

Valéria é a cabeça pensante dentre as musas, líder em planejamento e desenvolvimento de novos caminhos para LAS.

Dya

Dya nasceu como um experimento de Alexia, uma casca perfeita para uma nova irmã do destino, a sua sucessora, quando o tempo chegar.

As Irmãs do destino

As irmãs do destino são as três cabeças da besta LAS, são as matriarcas do além, aquelas que definem o futuro do além, as que enxergam as linhas.

Arya

Arya é a irmã mais nova, aquela que decide o rumo de seus agentes, além de ser a matriarca das musas, guiando sua conduta baseando-se nas linhas.

Penélope

Penélope é a irmã do meio, aquela que define a extensão da existência, a irmã que mede o destino e a partir dele promete o futuro, guiando suas filhas.

Alexia

Alexia é a irmã mais velha, aquela que corta o destino, guiada por suas irmãs. Seu papel é o controle do que já foi, sua experiência é a descoberta após o fim. Pobre Felícia.

Os eventos que não foram

A história

Neste capítulo estão os eventos mais importantes de Verdugo, o que pode ser e o que já foi, além do tempo e da mídia.

O pecado de Zaratustra

Há milhares de anos um evento começava, a primeira encarnação em uma alma de uma entidade, o homem chamado Dante presenciou a libertação de Moisés, lutou ao seu lado, mas no fim, foi revelado como o primeiro ocultista, a primeira pessoa que canalizou os poderes do paranormal para si. A Aristocracia das Rosas havia sido criada para sua contenção, o homem foi o primeiro pecador, Zaratustra.

As incursões

As incursões são missões de extermínio da Aristocracia das rosas, missões violentas com pouca taxa de falha, servem como uma maneira de expurgar o paranormal, mas com um custo intenso. Incursões acontecem apenas em ocasiões especiais e costumam ser espaçadas.

Os descrentes

Descrentes são indivíduos especiais que não possuem nenhum potencial paranormal em seu corpo, um caso extremamente raro. Esse fluxo de realidade pura em seu corpo garante uma força tremenda, ao custo da impossibilidade de transcender.

A Odisseia de Astério

A Odisseia de Astério é o evento que mudou a realidade, quando, pela segunda vez, um descrente se tornou uma alma, alcançando o Desejo. A lenda da odisseia passou por diversos autores, se transformou com o tempo, a história de um preso que se libertou do Minotauro, ou a história do Minotauro em si. A odisseia foi prevista, a lenda daquele que se libertaria das amarras.

Temendo seu potencial de encerrar a história, a Aristocracia das rosas se transformou na caça da criança Astério, mas por ironia, ou história, a mesma cresceu sob seus olhos, a melhor delas.

LAS buscou a intervenção entre a criança Astério e a Aristocracia, tremendo o potencial de seu embate. Inevitavelmente uma incursão ocorre, trazendo tragédia a todos envolvidos. Felícia.

A maldição de Gali

Gali, o ápice da manifestação de corrupção, foi palco de um desenvolvimento inesperado da criança Astério, em sua primeira missão ela encontrou Flávio Vaz e Jonathan Josias, futuros agentes proeminentes do Bureau de investigações oníricas. O caso resultou no renascimento do Profundo.

A corrida

Durante um caso futuro do Bureau, um corredor alcançou a transcendência através de sua proeza física, durante uma corrida de 100m rasos no mundial de inverno, Jafari Adeben foi transportado para o além.

O equilíbrio

Após a Odisseia, as três potências tiveram tempo para se reorganizar, reconhecer suas perdas e suas forças, entrando em um estado de equilíbrio, com a criação do Bureau de investigações oníricas. As potências ainda irão se enfrentar durante o hecatombe, porém até então haverá paz.

Termina

O investigador Flavio Vaz junto da Senhora Onírica recuperaram Jonathan Josias do controle da Aristocracia das rosas, juntos eles obtiveram informações sobre o ritual de Termina, uma manifestação do conhecimento para reencarnar o Tempo, um jogo de morte que traria o novo Paradoxo.

O filho da alma

Victor Veras Valentino era um investigador que encontrou o Bureau de investigações oníricas quando estava em busca de seu filho desaparecido. Victor se tornou um agente na equipe de Jafari. Além de seu conhecimento, seu filho havia sido raptado pela entidade de Medo, visando reencarnar em uma alma, tornando-se o Devorado.

A invasão do além

Com a entrada de Jafari no Bureau, rapidamente as coisas se transformaram, as entidades começaram a entrar na ordem do fim, a nova história havia começado, e com auxílio de Jafari, sem saber, a última entidade reencarnou, o Eremita adentrou a realidade, começando o hecatombe. Com a nova história começada, o homem que vendeu o mundo pôde atravessar a barreira, trazendo a história que deveria ter terminado.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Contrato das Rosas

Tornando-se superior

Verdugo conta com uma seleção de possibilidades de enfrentamento contra o paranormal! Este capítulo conta com as novas habilidades de Verdugo!

Aproveitamento glutão:

Você recebe o dobro de bônus de cenas de interlúdio

Volatilidade:

Você pode sofrer 5 de estresse para receber +5 de acerto e 10 de estresse para aumentar o dano em 1d, quantas vezes desejar no seu ataque

Infusão impossível:

Você pode sofrer dano em sua vida para curar reduzir estresse sofrido a partir de seus rituais, a conversão é 2PV=1 estresse

Pluralidade:

Você pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, desde que não seja estupidamente pesada

Marcado para viver:

Efeitos negativos duram a metade de tempo em você

Elemento surpresa:

Você recebe o dobro de bônus de ataques surpresa e se torna imune ao efeito deles

Le parkour:

Você pode somar seu atletismo em seu CA no lugar de reflexo como a reação de esquiva ou somar seu reflexo em sua rigidez no lugar de atletismo

Fome indiscriminada:

Qualquer tipo de comida, independente de quão degradada, conta como uma refeição completa para você

Preparo sem igual:

Você pode passar uma cena de interlúdio preparando suas armas para combate, elas recebem um efeito a sua escolha pelo próximo combate (sangramento, veneno, enjoo, etc)

A biblioteca Anima

Onde o impossível reside

LAS guarda muitos segredos, neste capítulo você descobrirá parte do seu potencial mágico e paranormal!

Grandes Chifres:

Você canaliza a força das estrelas e lança uma grandiosa força para frente, alcançando uma linha reta na sua frente que afeta todos em até 9m, esse ataque causa 10d20+50 de dano. Essa magia tem +3 de sobrecarga mágica

Explosão galática:

Você conjura o poder dos astros a sua volta, trazendo todo o peso da galáxia sobre uma área de 3m em até 3m de você. Todos dentro da área sofrem 20d20+150 de dano e caem no chão se falharem um teste de atletismo com imortalidade DT25. Essa magia tem +10 de sobrecarga mágica

Per'kele: Libertar (Morte)

Você canaliza um fulgor heróico, sofrendo 25 de estresse, em seu próximo teste de combate a cada dado com valor crítico seu multiplicador crítico sobe em 1

Per'kele: Repetição (Tempo)

Você sofre 50 de estresse como uma ação livre e copia uma habilidade, poder ou ritual de um alvo pela rodada

Per'kele: Comunicar (Corrupção)

Você quebra o paradigma do tempo e se comunica com os mortos, você sofre 100 de estresse para isso, -25 se souber o nome do morto, -25 se souber o rosto, -25 se tiver um item pertencente a ele

Cooptação maligna (Ódio)

Você sofre 50 de estresse como uma ação livre e pode selecionar o alvo do próximo ataque de um alvo, podendo repetir o dano de estresse para selecionar quantas vezes desejar

Gratificação Impetuosa:

Você abraça o poder das estrelas, fazendo com que seus ataques físicos disparem feixes energéticos à distância. Essa magia tem +4 de sobrecarga mágica

Mergulhante divino:

Você recupera pela metade a vida de um alvo, além de tirar efeitos. Essa magia tem +5 de sobrecarga mágica

Doce rendição:

Você obriga alvos a derrubarem suas armas. Essa magia tem +3 de sobrecarga mágica

Canais mágicos:

Você pode usar essa magia como uma ação de interlúdio para reduzir em 1 a chance sobrecarga mágica de todas suas magias

Explosão arcana:

Você causa uma explosão no interior de um alvo, causando 20d10+50 de dano e sangramento de 2d10+5 de dano durante todo o combate. Essa magia tem +5 de sobrecarga mágica

EQUIPAMENTOS

Os espinhos da rosa

O que te traz seu fim

Neste capítulo residem as novas armas, armaduras, modificações, utilitários, implantes e acessórios de Verdugo!

Mods paranormais de armas

Custam 500 mil

Replicadora mágica:

Matar um alvo com sua arma reduz sua chance de sobrecarga mágica em 1 pela cena, quantas vezes matar

Subjugada:

Só você é capaz de carregar sua arma, para outros alvos a arma parece impossivelmente pesada

Subversiva:

Seus ataques surpresa causam o dobro de dano

Fluida:

Você pode deixar rituais e magias preparadas em sua arma, um por vez. Podendo então, como uma ação livre, usar o que estiver armazenado

Triunfal:

Sua arma causa +5d de dano no primeiro ataque da rodada

Mods paranormais de armadura

Custam 500 mil

Potencializada:

Sua armadura concede +5 CA, essa modificação pode ser adquirida quantas vezes desejar, aumentando 1 de peso por vez

Escolhida:

Sua armadura reduz 5 de dano a cada dado de dano recebido, essa modificação aumenta o peso da armadura em 5

As armas do destino

Estas armas foram criadas para as mãos mais hábeis dentre as forças da realidade, as flechas que partirão o coração do além.

Armas

Custam 1 milhão!

A flecha de ebrietas:

Uma flecha mágica de ébano decorada em vermelho, flutua sozinha e causa 20d10+50 de dano, atravessa inimigos e pode atacar a todos que estiverem a até 6m do portador. Seu ataque causa sangramento de 1d20+5 de dano, a cada novo dano esse dano aumenta 1x, peso 1

Os dedos de Kaina:

Este bisturi adornado como uma lâmina sacrificial causa 10d10+25 de dano e pode dar um ataque para cada ponto de velocidade do portador, seu crítico é em 15 e x3, peso 1

Felicia:

Esse vidro ritualístico causa 20d20+75 de dano, ao causar dano o portador pode realizar um ritual sem custo

Armaduras

Custam 1,5 milhão

Magnus:

Uma armadura pesada de cavaleiro medieval, com inscrições cravejadas ao redor do corpo, concede +30 CA, 5 de rigidez e uma desvantagem a atacantes, peso 5

Lux Spiritu:

Este gibão de couro possui rituais entrelaçados em sua pele, é costurado no alvo. Concede +15 CA e rigidez e todo ataque tem 50% de chance de causar metade do dano, peso 2

Museu de acessórios

Custam 1 milhão

Os olhos de Arya:

Olhos que podem ser enxertados em si, possibilitam ver livremente a ficha de alvos, como uma ação de movimento

Coração de Penélope:

Como uma reação você pode ativar seu coração, concedendo 50% de chance do ataque não causar dano

As entranhas de Alexia:

Uma vez por sessão dobra o número de ações de um alvo

A alchimilia das rosas

Estes utilitários foram criados pelos alquimistas mais antigos da civilização humana, criados a partir de rituais para trazer o maior poder aos homens.

Utilitários

Custam 500 mil, 1 peso, 1 uso

Surto alquímico:

O usuário ganha mais uma ação pela rodada

Aniquilador entrópico:

O usuário pode reagir quantas vezes desejar pela rodada

Ambrósia:

Uma vez por cena, recupera pela metade todo o estresse e vida do usuário

Noite estelar:

O usuário nega a próxima instância de dano, uma vez por rodada

Os implantes alquímicos

Custam 1 milhão

Fortificação de alma:

Você recebe o dobro de efeito de equipamentos

Plenificação corpórea:

Você recebe +50% do seu estresse máximo

Subterfúgio da alma:

Você pode realizar um pacto sem custo ou vinculamento

REGRAS

Ações de interlúdio

Meio tempo

Em Verdugo algumas coisas podem ser feitas para passar o tempo dentro de uma sessão, seja entre cenas de combate ou em preparo para um grande evento!

Refeição completa:

Você come de forma digna um bom prato de comida, recebendo +50% de vida pela sessão

Descanso beneficial:

Você descansa, recuperando metade da sua vida máxima e estresse

Refletir:

Você prepara sua mente com contemplação, aumentando seu estresse máximo em 50%

Terapia

Sacro tempo próprio

Diferente dos pontos de vida, seu estresse não se recupera sozinho ao início de uma nova missão, para recuperar totalmente sua mente é necessário uma sessão de repouso, sem missões, ou passar uma missão fora repousando.

FICHAS

Os números

Neste capítulo residem os agentes que compõem a Aristocracia das rosas!

042-Manon

Significância

Vida: 500
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 9

Bela emília: Uma lança média que causa 4d12+25 de dano e pode dar dois ataques

Movimento: 7m

Ataques:

Florescer:
Manon pode causar uma desvantagem como uma reação ao ser atacada

Força despersonalizada:
Manon tem 3 reações por rodada

Estocar algoz:
Manon pode dar um terceiro ataque se acertou os dois primeiros

005-Alieta

Em busca do sonho

Vida: 500
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 8
Imortalidade: 2
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 5

Espinhos escarlate:
Uma adaga sacrificial leve, causa 3d10+15 de dano, pode dar 2 ataques

Movimento: 11m

Ataques:

Partir sonho:
Alieta causa sangramento equivalente a metade de seu dano quando está furtivo

Secar enfrentamento:
Alieta causa +3d de dano quando está furtiva contra um alvo sangrando

Sangue da rosa:
Alvos que tentam rolar um teste contra Alieta e estiverem sangrando sofrem desvantagem contra ele

010-Hugo

Pelo verão

Vida: 650
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 1
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 13

Acácia: Uma marreta pesada com pétalas de rosas, causa 4d20+25 de dano, crítico x3

Movimento: 3m

Ataques:

Força interior:
Falico pode sofrer 5 de estresse para somar seu atletismo em seu acerto

Quebra-ossos:
Falico pode rolar um teste de força com combate para dar um ataque que causa metade do dano, mas causa uma lesão

Forçar violência:
Falico pode sofrer 10 de estresse para dar um ataque a mais

013- Otávio

Pela memória

Vida: 750
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 6
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 11

Cinerária: Uma espada longa com cabo de ouro adornado com flores, uma arma média que causa 5d12+25 de dano, crítico x3

Movimento: 9m

Ataques:

Reflexo do que foi:
Otávio causa +3d de dano quando não se movimenta pela rodada

Objeto imóvel:
Otávio Ganha +3CA e rigidez contra o último alvo que o atacou

Fazer valer:
Otávio pode dar um ataque extra a cada ataque crítico que causar, até não acertar

002-Agamenon

A luta sacra

Vida: 1.000
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 8
Imortalidade: 6
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

César: Um bastão de madeira vermelha com cabos de ébano pesado, causa 8d20+35 de dano, crítico x3

Movimento: 9m

Ataques:

Arte suave:
Agamenon pode rolar um teste de força com combate contra um alvo, se vencer ele desarma-o

Força plena:
Quando Agamenon acerta um ataque ele pode rolar um teste de força com combate contra o alvo para derrubar o alvo

Martelada:
Agamenon melhora seu crítico em 3 contra alvos caídos

001-César

A quinta estação

Vida: 1.500
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Agamenon: Um arco pesado com inscrições antigas em seu corpo de madeira, causa 8d20+45 de dano e pode dar 3 ataques

Movimento: 11m

Ataques:

Plena sabedoria:
César pode sofrer 5 de estresse para aumentar seu acerto pela metade

Chuva de mercúrio:
César pode disparar uma chuva de flechas para cima, todos fora de cobertura, menos ele, sofrem 5d20+35 de dano

Divinação:
César pode gastar sua reação para garantir que o próximo ataque seja crítico

As quatro estações

Estes são os combatentes mais poderosos da Aristocracia, números que superaram todas as expectativas e conduzem incursões sozinhos.

Marte

Deus da guerra

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 16
Super velocidade: 16
Imortalidade: 12
Intelecto: 6
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 21

Artemis: Um arco leve com chifres brancos, causa 20d10+45 de dano, pode dar 4 ataques e tem crítico 19

Apolo: Uma espada leve dourada com uma chama solar, causa 10d10+35 de dano, pode dar 4 ataques e tem crítico 19

Hefesto: Um martelo de forja pesado, causa 10d20+45 de dano, tem crítico x4 e em 17

Hera: Uma lança média, causa 10d12+35 de dano, causa veneno de 5d12+25 de dano

Movimento: 19m

Ataques:

Fúria estelar:
Marte pode usar duas armas ao mesmo tempo

Infinidade potencial:
Marte pode trocar de armas como uma ação livre ou às coletar do chão

Deus da guerra:
Marte tem 2 ações e 3 reações por rodada, além disso, atacantes tem uma desvantagem para acertá-lo

Furioso Escarlate:
Marte pode gastar uma ação de movimento para atrair todas suas armas até si

Vênus

Incondicional

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 20
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 8
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 10
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 15
Crime: 20
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 10

Carga máxima: 13

Melinoe: Um par de adagas de lançamento de prata, causam 20d10+35 de dano, podem dar 6 ataques, retornam à mão e ataques furtivos causam o dobro de dano

Movimento: 23m

Ataques:

A deusa do amor:
Vênus causa +3d de dano a todos com menos vida que ela

Devoradora de almas:
Vênus pode rolar um teste de furtividade como ação livre e seus ataques desarmados não a tiram de furtividade pela rodada

Plenitude vascular:
Duas vezes por rodada Vênus pode somar seu atletismo a um teste

Viciante néctar:
Todos que atacarem Vênus devem rolar um teste de intelecto com conhecimento contra seu carisma com popularidade, se falharem causam metade do dano do ataque

Companheira:
Vênus pode ceder seu conhecimento ao teste de alvos

Netuno

O campeão

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 16
Popularidade: 8
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 15
Ciências: 20
Ciências sociais: 15
Combate: 10
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 10
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

O tomo dos deuses: Um livro paranormal com todos os elementos que se opõe, permite o portador escolher 3 rituais pela cena

Pós-impacto: Uma arma paranormal, causa 8d20+45 de dano e tem crítico x3

Movimento: 7m

Ataques:

Sabedoria desbalanceada: Netuno soma seu conhecimento em todas suas rolagens

Devorador paranormal: Netuno sofre pela metade as consequências de rituais

Complexidade mental: Netuno pode sofrer estresse para aumentar o valor de testes

Genialidade incompreensível: Netuno pode criar remédios que curam 8d20+45 de vida

Força intelectual: Uma vez por rodada Netuno pode curar um alvo pela metade de sua vida

Júpiter

Infinitude

Vida: 5.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 16
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Héracles: Punhos com a cabeça de leões, são uma arma pesada que causam 10d20+35 de dano e tem crítico x4

Movimento: 7m

Ataques:

Força Hercúlea:
Júpiter pode somar seu atletismo ao seu combate quando ataca e seu combate à seu atletismo quando defende

Carregador dos céus:
Júpiter pode dar um ataque sempre que sofre dano

Deus dos deuses:
Júpiter tem 3 reações por rodada e duas ações de movimento

Fúria divina:
As armas de Júpiter são enxertadas em seu corpo

Os imperadores

Os dois imperadores gêmeos são o pilar central de toda a Aristocracia, são o cume da força da instituição e possuem habilidades que nem as estações podem lidar.

Rômulo

O deus imperador

Vida: 10.000
Estresse: 0/450

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 12
Imortalidade: 8
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 20
Ciências sociais: 25
Combate: 25
Conhecimento: 25
Crime: 20
Percepção: 25
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 15

Carga máxima: 13

Clair: Uma lâmina marcada com o desejo de uma civilização, causa 15d20+50 de dano, retorna ao portador, pode dar 3 ataques, têm crítico x5 e ataques à cabeça causam dano x3

Movimento: 15m

Ataques:

A absoluta força das rosas:
Rômulo pode agir 5 vezes por rodada, e para cada ação pode dar o número de ataques descrito em sua arma

Purificar a realidade:
Rômulo aumenta seu multiplicador crítico em 1 para cada acerto que seria crítico em sua rolagem

A revolução da humanidade :
Rômulo pode sofrer 200 de estresse para recuperar a metade de sua vida

Atacante perfeccionista:
Rômulo pode sofrer 5 de estresse para receber +5 de acerto em seu ataque, quantas vezes desejar

O perfeito rei:
Rômulo pode reagir 3 vezes por rodada e alvos têm duas desvantagens para acertá-lo quando esquiva

O Imperador perfeito:
Rômulo garante um crítico a cada 5 de combate que possui

Resistência perfeita:
Rômulo pode negar uma ação uma vez por rodada e sofrer 100 de estresse

Irmandade perfeita:
Quando lutando junta a Remo, Rômulo dobra seus talentos

Remo

A sombra de Deus

Vida: 10.000
Estresse: 0/450

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 8
Imortalidade: 16
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 20
Ciências sociais: 15
Combate: 25
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 25
Pilotagem: 15
Reflexo: 25
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 15

Carga máxima: 21

Obscur: Um pilar estupidamente pesado com o cravejamento da rosa, capaz de ferir a realidade. Causa 25d20+50 de dano, possui crítico x10, só pode ser carregado por pessoas com pelo menos 20 de força

Movimento: 11m

Ataques:

A sombra do mundo: Remo têm 5 reações por rodada, e como uma reação ele pode receber o dano no lugar de um alvo

Bloqueio perfeito: Quando Remo defende um ataque ele nega 75% de seu dano

Supressão cósmica: Remo causa +5d de dano após ter sofrido um ataque na rodada

Irmandade perfeita: Quando lutando junto de Rômulo, Remo recebe +15.000 PV

A primorosa realidade:
Todos que atacam Remo tem duas desvantagens

Genialidade primorosa:
Se remo sofreu ataque esta rodada, seu ataque será crítico

Infinitos braços:
Remo pode gastar sua ação para ter o dobro de reações

Descrença impossível:
Remo sofre apenas metade do efeito de rituais

Os agentes do destino

Neste capítulo residem os agentes que compõem a força principal da LAS.

Gustave

O custo do além

Vida: 750
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: -5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Gustave: Uma mandíbula de ouro pesada, sua mordida causa 4d20+25 de dano, crítico x3 e em 19

Movimento: 7m

Ataques:

Adaptabilidade paranormal:
Gustave sofre -3d de dano de ataques que já sofreu antes

Cravar a dor:
Gustave dá um ataque extra quando acerta um crítico

Desestabilizar mente (Medo):
Quando Gustave acerta um ataque ele pode sofrer 5 de estresse para causar 1d10+5 de dano de estresse

Vinico Lupin

Iluminado

Vida: 1.000
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 2
Intelecto: 6
Popularidade: 6
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 10
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 8
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 10

Carga máxima: 9

Igualité: Um tomo iluminado, reduz o dano de estresse de rituais em 10

Sabath: Uma adaga ornamental do passado, uma arma leve que causa 3d10+15 de dano

Movimento: 7m

Ataques:

Vulgarizar algoz (Ódio): Vinico cria vozes na cabeça de um alvo, sofrendo 15 de estresse, esse alvo recebe desvantagem para atacar. Alternativamente Vinico pode sofrer +10 de estresse para aumentar o alvo em uma pessoa, o ritual dura 1d4 rodadas

Correspondência sobrenatural (Tempo): Vinico cria um construto de um alvo, sofrendo 25 de estresse, ao causar dano ao construto o alvo sofre o dano +metade do dano em dano de tempo

Canalizar destino (Morte):
Vinico sofre 35 de estresse para transformar o dano de uma arma em d20, mantendo suas características

Acesso rápido:
Vinico pode realizar dois rituais ao mesmo tempo

Michel Lancelot

A entidade

Vida: 1.000
Estresse: 0/ 250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

A besta: Um martelo médio que causa 6d12+25 de dano, crítico x3

Movimento: 7m

Ataques:

Entidade humana: Michel sofre danos de estresse pela metade

Priorizar possibilidade (Conhecimento): Michel realiza um ritual, fazendo seu corpo brilhar, seu crítico pela rodada abaixa 1 ponto para cada 5 de estresse recebido

Vidência do além (Conhecimento): Michel pode realizar esse ritual para ter um sucesso automático em testes de percepção, ao custo de 25 de estresse

Computar sofrimento (Morte): Michel cria linhas em seu corpo, guiando seu sofrimento, sofrendo 50 de estresse para reduzir um dano sofrido à sua metade

Magnus Frater

O grande irmão

Vida: 1.500
Estresse: 0/250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 6

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 10

Carga máxima: 13

Papa: Uma marreta estupidamente pesada que causa 8d20+35 de dano, crítico x3

Movimento: 11m

Ataques:

Irmandade gloriosa: Magnus pode agir duas vezes por rodada, têm duas reações e duas ações de movimento

Fortaleza ambulante: Magnus pode usar duas reações de uma vez para dobrar a efetividade de sua reação

Negar fim (Tempo): Magnus pode sofrer 50 de estresse como uma ação livre para impedir um ataque que o deixaria morrendo

Reatividade temporal (Tempo): Magnus pode sofrer 15 de estresse para ter uma reação extra, quantas vezes desejar

Preâmbulo final (Morte):
Magnus pode sofrer 50 de estresse para garantir que seu ataque cause o dano máximo se atingir

As 9 musas

As nove musas da LAS são as agentes mais poderosas da organização, recebendo atribuições diretamente das irmãs do destino.

Ebrietas

Filha do cosmo

Vida: 2.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Agravante elemental: Estes componentes ritualísticos melhoram em 2d rituais

Movimento: 7m

Ataques:

Forçar parada (Tempo): Ebrietas sofre 15 de estresse como uma ação livre para impedir o movimento de um alvo

Realocar espírito (Conhecimento): Ebrietas altera a forma da alma de um alvo, sofrendo 25 de estresse e causando 15d20+50 de dano

Agravar dor (Ódio): Ebrietas fortalece o dano de estresse sofrido por um alvo em 2d10+5. Ebrietas sofre 25 de estresse

Fascinar mente (Ódio): Ebrietas deixa um alvo fascinado por ela, alvos fascinados sofrem 2 desvantagens para atacá-la. Ebrietas sofre 25 de estresse e pode fascinar apenas um alvo por vez

Mente repartida:
Ebrietas pode realizar dois rituais por rodada

Timotéia

Ateia

Vida: 5.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 17

Nórnas: Duas asas com penas de chumbo, são uma arma pesada que causa 8d20+35 de dano, pode dar dois ataques e tem crítico x3

Movimento: 11m

Ataques:

Perfeição corpórea:
Timotéia têm 3 ações por rodada

Complexidade moralizante:
Timotéia tem 2 reações por rodada e alvos têm uma desvantagem para acertá-la

Descrença:
Timotéia dobra seu bônus de dano quando acerta um alvo e aumenta seu multiplicador crítico em 1

Força perfeita:
Timotéia pode realizar um teste de força com combate DT25 quando acerta um golpe, se passar ela causa sangramento igual a metade do seu dano

Brutalidade:
Os ataques desarmados de Timotéia causam 4d20+25 de dano e podem derrubar alvos que falharem um teste de imortalidade com atletismo contra a força com combate dela

Helena

Juventude e poder

Vida: 2,500
Estresse: 0/350

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 12
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 7

Tifão: Um livro feito de pele que possibilita o alvo a reduzir o dano de estresse de um ritual em 25 uma vez por rodada

Movimento: 5m

Ataques:

Pregação mortífera (Conhecimento): Helena cria palavras que destroem a alma de todos que falharem um teste de intelecto com percepção DT25, causando 10d20+50 de dano e os derrubando. Helena sofre 30 de estresse

Zona limítrofe (Morte): Helena cria uma zona de 3m onde todos sofrem o dobro de dano, sofrendo 15 de estresse

Regurgitar Prole (Corrupção): Helena cospe pestes no chão a sua volta como uma reação, todos que terminarem sua rodada em cima sofrem 15d20+35 de dano. Helena sofre 25 de estresse

Amplificar ritual: Helena pode sofrer 15 de estresse para que seus rituais possuam dano crítico x3

Plenitude mental:
Helena pode passar uma rodada estudando para recuperar 3d10+15 de estresse

Cleotea

Destinada

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Invólucro sagrado:
Essas jóias permitem o usuário a usar e manter ativos um ritual a cada 5 de estresse sofrido

Movimento: 7m

Ataques:

Eletrocução mental (Conhecimento):
Cleotea frita os neurônios de até 3 alvos, causando 8d20+35 de dano e fazendo o alvo ficar em pânico se falhar um teste de imortalidade com conhecimento DT25. Cleotea sofre 25 de estresse para usar o ritual

Rapto tecelão (Corrupção):
Cleotea cria teias ao redor de um alvo que o imobilizam se falhar um teste de força com combate DT20. Cleotea sofre 15 de estresse para usar o ritual.

Mandíbula de Caim (Medo):
Cleotea pode sofrer 15 de estresse para somar seu ocultismo à seu CA pela rodada

Sanguessugar (Corrupção):
Cleotea cria cracas em um alvo que absorvem sua energia, o alvo sofre 5d20+50 de dano e Cleotea se cura na mesma quantidade. Cleotea sofre 25 de estresse para usar o ritual

Teséa

A força

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 16
Super velocidade: 16
Imortalidade: 12
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 25

Fúria e paixão:
Soqueiras pesadas que causam 6d20+20 de dano, podem dar 4 ataques, têm crítico x3

Movimento: 19m

Ataques:

Rival da realidade:
Teséa pode realizar um ataque para cada ataque que seus inimigos realizarem

Descomunal:
Uma vez por rodada Teséa pode somar seu atletismo em uma rolagem, ou seu combate se a rolagem for de atletismo

Descompensar matéria:
Teséa pode imobilizar alvos como uma ação livre, usando força com atletismo contra a força com combate do alvo

Explosão supérflua:
Teséa pode explodir alvos imobilizados no chão, causando 8d20+25 de dano. Teséa então pode sofrer 5 de estresse para realizar mais um teste de imobilização, até perder

Kaina

Plenitude

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 4
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 10

Carga máxima: 9

Sófocles: Um arco pesado, usado com velocidade, causa 8d20+35 de dano e tem crítico a partir de 17

Movimento: 11m

Ataques:

Repetição engatilhada: Kaina pode dar um ataque a mais a cada vez que acerta um alvo, perdendo um dado de acerto por vez

Glorificar o fim (Morte): Kaina pode sofrer 35 de estresse para multiplicar seu multiplicador crítico por 3

Encurtamento do fim (Tempo): Kaina sofre 25 de estresse para que alvos tenham menos uma rodada morrendo, como uma ação livre

Truque fantasma (Medo): Kaina pode sofrer 25 de estresse para aumentar a dificuldade de um teste em 5, como uma ação livre

Taya

Udurgh

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 12
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 15

Carga máxima: 7

Menkhu: Uma fina lâmina ancestral de dissecar corpos, permite ao alvo sofrer dano para recuperar estresse. 5 PV=2 estresse

Movimento: 5m

Ataques:

Conexão com a terra: Taya pode usar mais um ritual se seu ritual anterior foi eficaz

Sangue arenoso (Ódio): Taya corrompe o sangue de um alvo, causando 8d20+35 de dano e deixando-o enjoado se falhar um teste de imortalidade com atletismo DT25

Variância profética (Tempo): Taya sofre 25 de estresse para causar uma desvantagem e rerolar o teste de um alvo

Os caminhos da água (Corrupção):
Taya contorce o sangue de todos a 3m de si, causando 5d20+25 de dano, os alvos também devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT25 ou começam a sangrar 5d20 por rodada

Vislumbre mental (Conhecimento):
Taya sofre 15 de estresse e cria um clarão que cega por uma rodada todos que falharem um teste de intelecto com conhecimento DT25

Valéria

A mente

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 2
Intelecto: 16
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 20
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 10
Pilotagem: 10
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 15

Carga máxima: 7

Magnificus: Um monóculo que concede +5 em todos os talentos

Leshy: Uma adaga que causa 2d10+10 de dano, pode dar dois ataques por ação e tem crítico em 19

Movimento: 7m

Ataques:

Deslealdade intelectual (Conhecimento): Valéria causa 5d20+25 de dano em um alvo, porém se esse alvo tiver menos pontos de talento do que ela ele sofre o dobro de dano

Mentalmente fortificada: Valéria recebe mais 5 pontos de talento a cada 100 pontos de vida perdidos

Sobrecarga mental (Conhecimento): Valéria sofre 50 de estresse e causa o equivalente a soma de seus talentos em dano a todos em até 3m

Mente perfeita: Para cada 5 pontos em combate Valéria recebe uma nova reação, e a cada 10 recebe uma nova ação

Dya

A filha

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 10
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 10
Reflexo: 15
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Mamma Mega: Um martelo de duas pesado, causa 5d20+50 de dano, crítico em 17 e x3

Movimento: 7m

Ataques:

Compostura:
Imortalidade:
Dya pode sofrer 50 de estresse para recuperar metade de sua vida

Imposição impetuosa (Medo):
Dya pode dar uma ordem simples a um alvo (Ajoelhar, Desarmar, Gozar, etc), se o alvo falhar um teste de intelecto com conhecimento contra Dya ele acata a ordem

Imperatriz furiosa:
Dya pode agir uma vez a mais a cada 500 de vida perdido, mesmo se recuperar os pontos depois

Irmandade musal:
Dya dobra sua quantidade de ações se estiver ao lado de uma musa ou irmã do destino

As irmãs do destino

As irmãs do destino são a autoridade máxima dentro da LAS, a trindade perfeita da igualdade perante a realidade.

Arya

O carretel

Vida: 7.500
Estresse: 0/500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 15
Conhecimento: 20
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 10
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Lúcifer: O carretel do destino, reduz o custo de todos os rituais em 50

Sonho: Um punhal de vidro impossível, causa 10d20+35, pode dar 3 ataques e tem crítico x3

Movimento: 11m

Ataques:

Musa do destino (Conhecimento):
Arya cria o espectro de duas musas para servi-la, sofrendo 100 de estresse. As musas possuem tudo igual as suas verdadeiras

Desenrolar do destino (Morte):
Arya desenrola os fios que compõem o destino de um alvo, podendo desfazer seus itens e causar 1d4 desvantagens. Arya sofre 75 de estresse

Impossibilidade do destino (Medo):
Arya desenrola a realidade acerca de um alvo, automaticamente fazendo-o falhar em um teste. Arya sofre 50 de estresse

Entrelaçar destino (Tempo):
Arya envolve os fios do destino de dois alvos, todo dano sofrido por um é sofrido pelo outro. Arya sofre 50 de estresse

Fatalizar destino (Ódio):
Arya causa 20d20+100 de dano a todos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT35. Arya sofre 50 de estresse

Possibilitar destino (Corrupção):
Arya cria um invólucro de fios ao redor de um alvo, que deve gastar uma ação para se soltar. Alvos envolvidos sofrem o dobro de dano. Arya sofre 50 de estresse

Sacrificar destino:
Arya inexiste seu carretel e tira metade da vida de um alvo que falhar um teste de imortalidade com atletismo DT35

Tecelã impossível:
Arya pode fazer um novo carretel sofrendo 100 de estresse

Fatalidade do destino:
Arya pode realizar todos os rituais uma vez por rodada

Irmandade destinada:
Arya sofre metade de todo dano de estresse quando está ao lado de Alexia e Penélope

Penélope

O fio

Vida: 7.500
Estresse: 0/500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 8
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 15
Conhecimento: 20
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Satã: O fio do destino, impede o portador de sofrer dano

Destruição: Uma espada avassaladora de realidades, causa 15d20+75 de dano, tem crítico x5 e a partir de 15

Movimento: 11m

Ataques:

Medir destino (Tempo): Penélope mede a vida de um alvo, limitando seu ganho de PV. Penélope sofre 50 de estresse

Enxertar destino (Morte): Penélope enxerta os fios da realidade em um alvo, impossibilitando seu movimento. Penélope sofre 25 de estresse

Traçar destino (Corrupção): Penélope carrega o peso da realidade no destino de um alvo, fazendo com que ele não possa agir. Penélope sofre 100 de estresse

Filha do destino: Penélope tem 5 ações por rodada

As mãos que carregam o destino:
Penélope pode sofrer 100 de estresse para refazer ou destruir o fio do destino e a destruição

Irmandade destinada:
Quando Penélope está acompanhada de Alexia e Arya ela dobra de vida

Alexia

A tesoura

Vida: 7.500
Estresse: 0/500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 8
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 15
Conhecimento: 20
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Satanael: A tesoura que corta o destino. Causa dano em atributos, talentos e invulnerabilidade. Causa 20d20+150 de dano e pode cortar ações

Movimento: 11m

Ataques:

Cortar destino (Morte): Alexia corta o destino de um alvo, sofrendo permanentemente uma desvantagem. Alexia sofre 100 de estresse

Partir destino (Tempo): Alexia picota a realidade de um alvo, reduzindo em 1d20 um atributo a sua escolha. Alexia sofre 100 de estresse.

Departição destinada (Corrupção): Alexia quebra o destino de um alvo com uma maldição, causando um efeito a sua escolha. Alexia sofre 50 de estresse

Filha do destino: Alexia tem 3 ações por rodada

A primorosa do destino: Alexia pode sofrer 100 de estresse para desfazer ou refazer a tesoura

Irmandade destinada: Quando Alexia está acompanhada de Arya e Penélope ela tem o dobro de ações

O impedimento da história através de seu personagem, o impedimento feito não pelo observador, mas pela história em si, o fim da observância pela mídia em si, congelar a história, era o que seu machado, que dava o fim, representava.

A verdade veio até mim onde todas as histórias se conectam, na observância, a Casa.